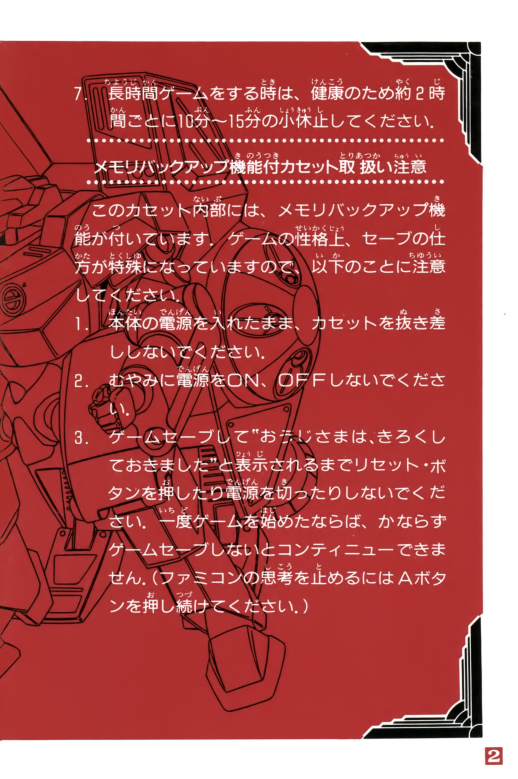
任天堂
ファミリーコンピュータ™
FAMICOM FAMILY
フューチャー・ウォーズ
未来戦史
ライオス
PAC-R6
とりあつかいせつめいしょ
取扱説明書
ファミリーコンピュータ ファミコン
は任天堂の商標です。
PACK-IN-VIDEO CO.,LTD.

このたびはファミリー・コンピュータ・カセット「ライオス」をお求め頂きまして誠にありがとうございます．この取扱い説明書をプレイ前にお読み頂きますと、より楽しく、わかりやすく「ライオス」を遊ぶことができます．この取扱い説明書を読んで正しい方法で遊びましょう．

## 使用上の注意

1. カセットを交換する時は、かならず電源を切ってください．
2. 精密機器ですので、極端な条件での使用や保管、強いショックを避けてください．また、絶対にカセットを分解しないでください．
3. 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないでください．故障の原因になります．
4. シンナー、ベンジン、アルコールなどの揮発油ではふかないでください．
5. 使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いてください．
6. テレビ画面から、できるだけ離れてゲームをしてください．

7. 長時間ゲームをする時は、健康のため約2時間ごとに10分〜15分の小休止してください。

## メモリバックアップ機能付カセット取扱い注意

このカセット内部には、メモリバックアップ機能が付いています。ゲームの性格上、セーブの仕方が特殊になっていますので、以下のことに注意してください。

1. 本体の電源を入れたまま、カセットを抜き差ししないでください。
2. むやみに電源をON、OFFしないでください。
3. ゲームセーブして"おうじさまは、きろくしておきました"と表示されるまでリセット・ボタンを押したり電源を切ったりしないでください。一度ゲームを始めたならば、かならずゲームセーブしないとコンティニューできません。(ファミコンの思考を止めるにはAボタンを押し続けてください。)

# もくじ

# 1 ライオス・ストーリー

この物語は、惑星暦59086年頃のディザーバス太陽系に存在する第8惑星"ライオス"で起こった話しである.

この第8惑星"ライオス"は、広大な海に囲まれた1つの大陸で、構成されている.(1つの大陸でできている地球と思ってくれれば間違いではないだろう.)

6つの国があり、すべて国が王国制を行なっており、人々は、王国を中心とした生活をしている.

各国王は、自分の国を敵の侵略から守るため、バトル・アーマーと呼ばれる全長15m前後のロボットを作っている.バトル・アーマーのエネルギー源は、太陽エネルギーを基本として、それに各王国の工夫が凝らされている.

惑星暦59077年頃、悪の王国ゴインキアの国王は、ライオス全土を征服することを企み、多くの民衆を使って大量のバトル・アーマーを作らせた.そして、ライオス全土征服の魔の手を延ばしていくのであった.

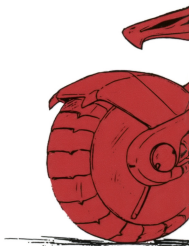
見る見るうちに、セシリア王国以外の王国は、ゴインキアの手にわたってしまった.

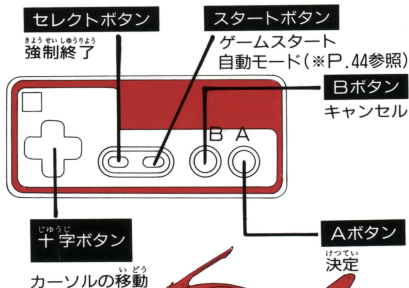
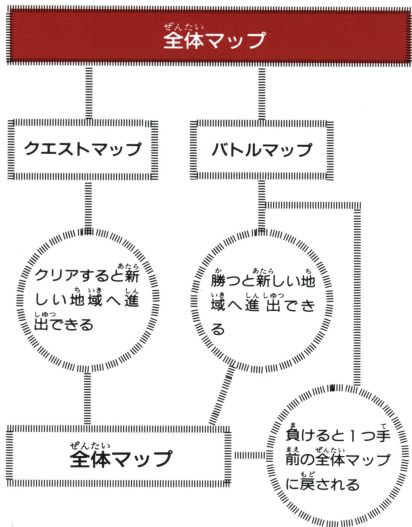
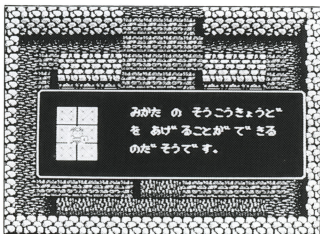
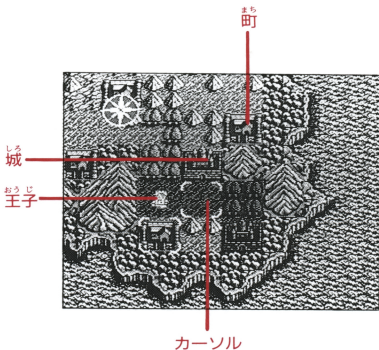
ゴインキア王国が、セシリア王国に攻め入ろうとしたときである.セシリア王国の王子ヤッピーは、『平和を乱すもの許してなるものぞ.』と立ち上るのであった.

ヤッピー王子は、ゴインキア王国を敗り、ライオスに平和をもたらすことが出来るか……

## 2 ゲームの目的

このライオスの大きな目的は、ゴインキアに支配された6つの王国を悪の手から救い出し、最終的にゴインキア王国を倒してライオス全土に平和を取り戻すことです．そのために、各国にいる敵のユニット（部隊）を倒していきながら、敵の首都めざして進軍することが大きな目的といえます．これについて、すこしだけ説明しましょう．

ゲームの目的である、ゴインキア王国を倒すためには、どうすればよいでしょう．まず、プレイヤーのあなたは、クエストマップの中で町や城へ行って、情報を得ることが必要です．そして、全体マップで攻撃しやすい王国に移動して、バトルマップでユニットを組み立て、それを使って敵部隊を倒していきます．

# 3 コントローラの操作方法

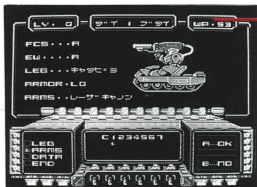
1コントローラを使用します.

## 4 ゲーム全体の流れ

**この様にして、最終目的地のゴインキア王国を目指します.**

# 5 画面説明

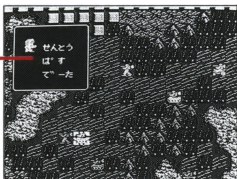
町

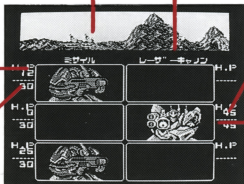
城

王子

カーソル

## ➡バトルマップ

ウエイト・ポイント
FCS・・・A
EW・・・・A
ARMOR・LD
LEG
ARMS
DATA
END
A…OK
B…NO


ウィンドウ
せんとう
ぱす
でーた


敵側の地形
プレイヤー側の地形
プレイヤー側の現在H．P（ヒットポイント）の値
敵側の現在のH．P
敵側の最大H．P
プレイヤー側の最大H．P
ミサイル
レーザーキャノン

## ➡全体マップ

全体マップには、惑星ライオスのマップが表示されており、色によってゲームの進行状況がわかるようになっています.

◆緑色………征服済（移動可能）

◆王子様のキャラクターは、枠線で表示されている方向のみ移動可能.

◆征服済みの地域に移動した場合、“もうてきはいません”と出るので、他の地域へ移動して下さい.

## ➡クエストマップ

クエストマップに入ると、お城や家などがあり、人と会話することによってヒントなどを聞くことが出来ます.

◆十字ボタンで上下左右に移動可能です.
ドアに接触すると、会話モードに切り換ります.

◆会話モードでは、Aボタンを押すと次の会話に進みます.

◆全体マップに戻るときには、バトルアーマーに戻り、下から乗り込むと全体マップに戻ります.

## ➲バトルマップ

バトルマップでは、敵との戦闘をシミュレーション形式で行なうところです.

次の様にして進めて行きます.

バトルアーマーの組立て

↓

★プレイヤーのイニング開始

↓

弾薬の補給

↓

指揮官の移動、戦闘

↓

部下機の移動、戦闘

↓

★敵のイニング開始

↓

弾薬の補給

↓

指揮官の移動、戦闘

↓

部下機の移動、戦闘

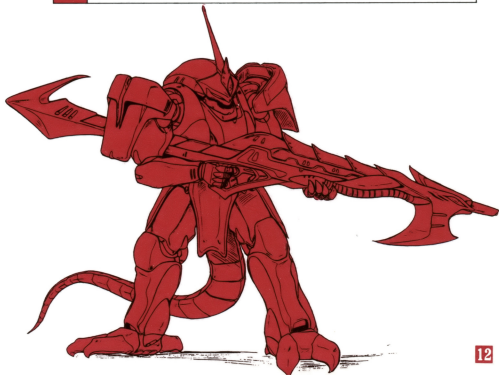
- プレイヤーか敵のどちらか一方が、勝利条件を満たすまで上図の様に交互に戦闘を繰り返します.
- バトルマップの戦闘が終了後、壊れたバトルアーマーがある場合には、バトルアーマーの修理を行ないます.

## ゲームの勝利条件

勝利条件は、次の通りになっています.

| 1 | 敵指揮官および敵シャトルを倒したとき |
|---|---|
| 2 | シャトル以外の敵ユニットを全て倒したとき |

これらのどれかが、勝利条件です.
また、次の様になったときは負けになります.

| 1 | 自分の指揮官がやられたとき |
|---|---|
| 2 | 自分のシャトルがやられたとき |
| 3 | “こうふく”のコマンドを選択したとき |

## ➡ユニット

ユニットとは、駒のことでゲームの中では、このユニットを動かすことで戦闘を行なうバトルマップに移ったり、会話が出来るクエストマップに移ったり

しながら、ゲームを進めて行きます．なお、プレイヤー側のユニットの構成は、次の様になっています．

| | | |
|---|---|---|
| 1 | 指揮官のユニット： | 1ユニットの中にバトルアーマーが1体． |
| 2 | シャトル（連絡船）のユニット： | 1ユニットの中にシャトルが1隻． |
| 3 | 部下機のユニット： | 1ユニットの中にバトルアーマーが3体のものを7ユニットで構成． |

### プレイヤー側の全ユニット

| | |
|---|---|
| 指揮官：バトルアーマー×1 | シャトル：シャトル×1 |

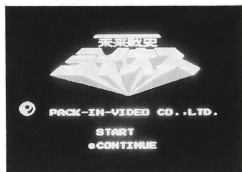
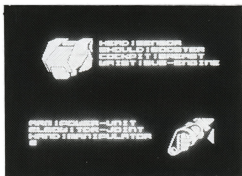
| | |
|---|---|
| 部下機部隊1：バトルアーマー×3 | 部下機部隊5：バトルアーマー×3 |
| 部下機部隊2：バトルアーマー×3 | 部下機部隊6：バトルアーマー×3 |
| 部下機部隊3：バトルアーマー×3 | 部下機部隊7：バトルアーマー×3 |
| 部下機部隊4：バトルアーマー×3 | |

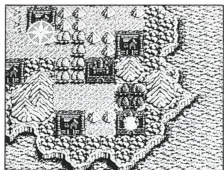
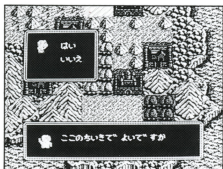
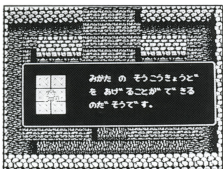
# ⑥ ゲームの進め方その1

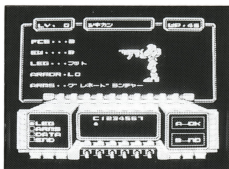
とにかくゲームがやりたい方は、以下の様にしてゲームを進めて下さい．さらに突っ込んで楽しみたい方は、後の説明もじっくり読んで下さい．

❶“ライオス”のカセットをファミコン本体に差し込み、スイッチを入れます．

❷デモンストレーションが始まります．

❸タイトル画面が出たら、コントローラⅠの十字ボタンの上下で“スタート”か“コンティニュー”かを選択して、スタートボタンで次の画面へ進みます．

＊START：ゲームの最初から行なうことが出来ます．クエストマップから始まります．
CONTINUE：セーブした所から再開出来ます．全体マップから始まります．

④ 全体マップに変ったら、王子様のキャラクターを十字ボタンで動かし、Aボタンで決定します．

⑤決定後、ウィンドウが出て“これでよろしいですか”と聞いてくるので、よければ“はい”の方をダメなときは“いいえ”の方を選んでAボタンを押して下さい．お城や町に移動するとクエストマップへ、その他の所だとバトルマップに進みます．

⑥クエストマップでは、十字ボタンで移動してドアに接触すると会話モードになり、ヒントなどを聞くことが出来ます． 会話を進めるのがAボタン、 キャンセルがBボタンです．全体マップに戻るには、バトルアーマーに

下から乗り込みます.

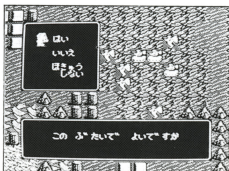
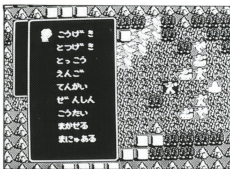
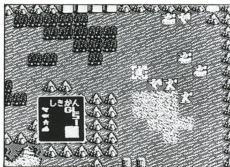
❼バトルマップでは、戦闘を行ないます. まず右の様な装備の状 態を表す画面が出ます. これは、各地形効果に合ったロボットを組み立てるために行ないます. それは以下の通りに行ないます.

◆十字ボタンの左右で変更したい部隊の選択を行ないます.

◆移動方法を変更したいなら、ＬＥＧ・武器を変更したいなら、ＡＲＭＳを十字ボタンの上下で選びます.

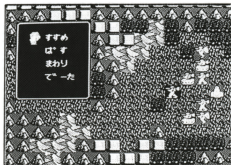
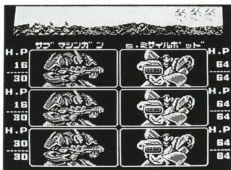
◆ＬＥＧ・ＡＲＭＳの両 方とも決定はＡボタンで行ないます.

◆部隊ごとの装備の状 態を見るには、ＤＡＴＡを選びます.

◆ＥＮＤを選ぶと、バトルマップに進みます.

❽弾薬とH.Pの補給を行ないます. 補給は1イニングにつき1部隊だけ可能です. 十字ボタンでカーソルを動かしAボタン

を押すとウィンドウが開きます.
"はい"を選択するとその部隊は補給が行なわれた事になります. "ほきゅうしない"を選択するとそのイニングの補給は行なわれず、隊長機の移動の所へ行きます.
⑨まず初めに指揮官を移動します. ウィンドウが開いてメニューが表示されたら十字ボタンで選びAボタンを押します. "すすめ"を選択した後十字キーで移動します.
＊色が付いている地形はそのユニットの移動できる範囲を示していますので、その範囲内で決定して下さい.
＊装備している武装の射程内に入ると、カーソルとウィンドウの色が赤くなります. 移動が終ると、その場所で戦闘の可能性がある時は、ウィンドウが開いてメニューが出るので十字ボタンで選びAボタンで決定して下さい. 戦闘を選んだ場合は、どの敵を倒すかを十

字ボタンで動かしAボタンで決定して下さい.
決定後、右の様な戦闘シーンに変わります.
H.Pが0になったバトル・アーマーやシャトルは、やられたことになります. そしてユニット内のバトル・アーマーやシャトルが全てやられると、そのユニットは全滅したことになります.
指揮官の移動・戦闘が終了するとユニットが白くなります.

⑩部下機の移動

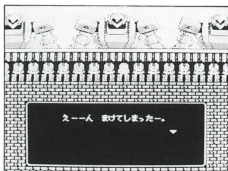
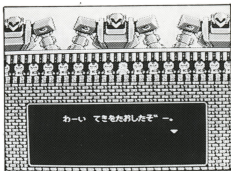
十字ボタンで戦闘を行ないたい部隊を選択しAボタンを押します.
ウィンドウが開いて、メニューが表示されたら、十字ボタンで選びAボタンを押します.
"すすめー"を選んだときは、ウィンドウが開くので、十字ボタンで選びAボタンを押します.

移動・戦闘が終了したユニットは、ユニットが白くなります.

＊強制終了

部下機の移動・戦闘時に生き残りの部隊を全て動かさずに終了して敵側イニングに移るときに強制終了します.

セレクトボタンを押すと"いどうしゅうりょうしますか"と聞いてくるので"はい""いいえ"を十字ボタンで選んでAボタンを押して下さい.

⑪こちらのイニングが終了すると、敵側のイニングに移ります. 敵の補給・部隊の移動・戦闘が終了すると、こちらのイニングに戻ってきます.

⑫そして、バトルマップが終了すると勝利条件が満たされると、戦闘が終了し、画面が切り換わり、勝ち敗けを表示します.

◆勝った場合には、その地域が緑色に変ってその先に進むことが出来るようになります．また．アイテムを手に入れることが出来る地域もあります．

◆表示が終ると、全体マップに戻ります．

◆負けた場合には、"もういちどたたかいますか"と聞いてくるので、十字ボタンで"はい"か"いいえ"のどちらかを選んで、Aボタンを押して下さい．

◆"はい"の方を選ぶとバトルアーマーセッティングに移って負けた地域でもう一度戦闘を行なうことが出来ます．

◆"いいえ"の方を選ぶと、全体マップに戻り、先に進んでから戦闘することが出来ます．

# 7 ゲームの進め方その2

## ☆補給

バトルマップに入ると、まず最初にやるのがこの補給です。1イニングにつき1部隊だけに弾薬とH.Pの補給が出来ます．各部隊と弾数のデータが表示されるので、十字ボタンで補給したい部隊を選んでAボタンで決定します．

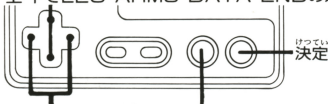
## ☆バトルアーマーのセッティング

補給の次にバトルアーマーのセッティングから行ないます。ゲームスタート時のセッティング状態でも、バトルは可能ですが、バトルごとにそれぞれ違ったセッティングをした方がよりスムーズに楽しくゲームを進めて行くことができます．シャトル以外の指揮官及び部下機7ユニットの計8ユニットの移動手段及び武装をセットします．

### ◎操作

上下でLEG・ARMS・DATA・ENDの選択．

決定

左右で部隊の選択．　キャンセル

## LEG

移動手段を装備、変更する時に選びます。

◆移動の種類とデータが表示されるので、十字ボタンで選び、Aボタンを押して下さい。

◆Aボタンを押すと、"コレデイイデスカ"と聞いてくるので、よければAボタンを、ダメなときにはBボタンを押して下さい。重くて装備出来ないときには、"ブキガオモスギマス"と言って来るので、他のものに変えて下さい。

## ARMS

武装を装備、変更する時に選びます。

◆武装の種類とデータが表示されるので、十字ボタンで選ぶと、装備可能かどうか画面下に出るので、可能な場合には、Aボタンを押して下さい。

◆Aボタンを押すと、"コレデイイデスカ"と聞いてくるので、よければAボタンを、ダメなときにはBボタンを押して下さい。

◆ここで出てくるデータの略称は、次の様になっています。

WP：本体ウエイト・ポイント
CP：命中率　BS：威力
RA：射程　AC：弾数

部隊ごとに装備しているデータが表示されます.

セッティングが終了したら、ENDを選ぶとバトル・シミュレーションに進みます.

## 指揮官の移動・戦闘

◆指揮官のユニットの上にカーソルが表示されるので、十字ボタンで動かして、Aボタンで決定です．また、Bボタンでキャンセル出来ます.

◆バトルアーマーのセッティングのときに、装備した移動手段の基本移動力の範囲で移動することが出来ます.また、消費量は地形の種類によって違ってきます.

◆移動後、その場所に敵がいる場合には、ウィンドウが開き、どの様にするかを十字ボタンで選び、Aボタンで決定します.

せんとう：射程内の敵を攻撃するときに選択.

ぱす：　攻撃しないときに選択.

でーた：　部隊・兵器・戦 況を見たいときに選択.また、"こうふく"のコマンドがこの中にあります.

次の表は、地形と移動手段の関係を表しています.

**“せんとう”を選んだとき**

◆どの敵を攻撃するのかをカーソルを十字ボタンで動かし、Aボタンで決定します.

◆決定後、ウィンドウが開いて下記の様なメニューが出るので、十字ボタンで選びAボタンで決定して下さい.

◆戦闘シーンでは、H.Pが0になったバトルアーマーやシャトルは、やられたことになります. また、ユニット内のバトルアーマーやシャトルが全滅したとき、そのユニットは消滅します.

◆指揮官の移動・戦闘が終了するとユニットが白くなり、部下機移動・戦闘へ移ります.

## ➡部下機の移動・戦闘

◆十字ボタンでカーソルを動かしながら、戦闘を行ないたいユニットを選択し、Aボタンで決定します.

◆下のウィンドウが開くので、十字ボタンでカーソルを動かし、Aボタンで決定します.

すすめ　：そのユニットに移動・戦闘をさせたいときに選んで下さい.

ぱす　：何もしないときに選んで下さい.

まわり　：現在表示されている所以外のマップをみたいときに選択して下さい．このとき、十字ボタンでカーソルを動かすと、マップのまわりを見渡せます．また、ウィンドウに

### すすめを選んだとき

"すすめ"を選ぶと、下の様なウィンドウが開いてそのユニットに8種類の細かい指示を与えることが出来ます．十字ボタンでカーソルを動かし、Aボタンで決定します．

## 部下の命令表

| | ☆基本の行動 |
|---|---|
| こうげき | 積極的に近くの敵を攻撃しに行きます |
| とつげき | 積極的に近くの敵を攻撃しに行きます |
| とっこう | 1・敵指揮官機<br>2・敵シャトル<br>を目指して移動・攻撃をします |
| えんご | 味方の指揮官機がいる所へ近づいて行きます |
| てんかい | 味方の指揮官機がいる所から離れていくような動きをします |
| ぜんしん | 1・敵シャトル<br>2・敵指揮官機<br>を目指して移動・攻撃をします |
| こうたい | 味方の指揮官機がいる所へ近づいて行きます |
| まかせる | 上記7項目のどれかを実行します |
| まにゅある | 指揮官機と同じ要領でカーソルを動かして、移動・攻戦が行えます |

戻りたいときには、Bボタンを押して下さい.

でーた　：部隊。兵器・戦 況のデータを見たいときに選択して下さい. また、"こうふく"のコマンドもこの中にあります.

| ☆左記の補足 | ☆弾がない時 |
| --- | --- |
| 射程内に敵がいない時は<br>1・シャトル<br>2・敵指揮官機を目指して移動します | 味方のシャトルへ向かって移動します |
| 射程内に敵がいない時は近くにいる敵に向かって移動します | 味方のシャトルへ向かって移動します |
| 敵の指揮官機・シャトル以外の敵は攻撃しません | 1・敵指揮官機<br>2・敵シャトルを目指して移動します |
| 移動終了後、射程内に敵がいれば攻撃をします | 味方のシャトルへ向かって移動します |
| 攻撃は行いません | 味方のシャトルへ向かって移動します |
| 移動終了後、射程内に敵がいれば攻撃をします | 味方のシャトルへ向かって移動します |
| 移動終了後、射程内に敵がいれば攻撃をします | 味方のシャトルへ向かって移動します |

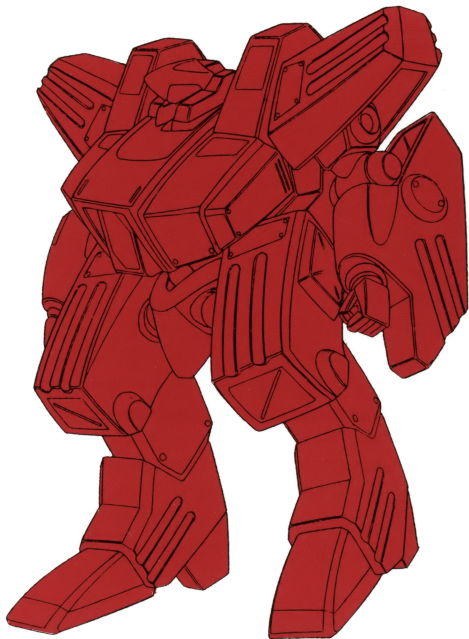
*この様な細かい指示を与えると、そのユニットは独自の判断で移動や戦闘を行ないます.

◆戦闘シーンでは、撃ち合いをしますが、そのときにH.Pが0になったバトルアーマーやシャトルは、やられたことになります. また、ユニット内のバトルアーマーやシャトルがすべてやられたときには、そのユニットは消滅してしまいます.

◆移動・戦闘が終るとそのユニットは、白く色が変わります.

## 強制終了を行なうとき

部下のユニットの移動・戦闘のときに、生き残っているユニット全部を動かさずに、敵側イニングに移らせたいときに、この強制終了を行なって下さい.

◆セレクトボタンを押すと、"いどうしゅうりょうします"と表示され、その後に、"はい"か"いいえ"かを聞いて来るので、十字ボタンで選んでAボタンで決定して下さい.

# 8 バトルアーマー各種武器について

**★サブマシンガン**
**(SMG)**

◎ウエイトポイント:14◎命中率:60%
◎威力:20　◎射程:1　◎弾数:9
口径108mm、軽機関銃。片手でも扱えるため、接近戦に有効。対生物用の武器だがAR（アサルトライフル）同様軽量で、さらに、破壊力においても勝っているため未熟な搭乗員によって乱用されるケースがしばしばあった。

**★アサルトライフル**
**(AR)**

◎ウエイトポイント:19◎命中率:70%
◎威力:30　◎射程:1　◎弾数:7
口径108mmのブルバップタイプ・ライフル。射的距離が長く扱いやすい。破壊力は、それほど大きくはないが、軽量で射撃時の反動も少なく、小回りがきくぶん使用用途の広い武器である。

**★グレネードランチャー**
**(GL)**

◎ウエイトポイント:28◎命中率:50%
◎威力:43　◎射程:1　◎弾数:4
直径158mmのてき弾を使用し、半径40m以内に被害を与えることができる。危険エリアの障害物などを撤去する際に使用された。

## ★機関砲
(MC)

◎ウエイトポイント:44◎命中率:65%
◎威力:35　◎射程:1　◎弾数:4

360mm滑かつ空砲を使用。発射速度は遅いが、射程・威力ともに高性能で、陸戦兵器としての効果は絶大である。

## ★S.ミサイルボット
(S.MP)

◎ウエイトポイント:24◎命中率:96%
◎威力:15　◎射程:1　◎弾数:6

小型ロケット弾。簡易照準器によって、各ミサイルが目標に向って別々に飛んで行くため、敵を混乱させて、なおかつダメージを与え戦況を有利にすることが出来る。

## ★M.ミサイルボット
(M.MP)

◎ウエイトポイント:51◎命中率:80%
◎威力:35◎射程:2〜3◎弾数:4

小MPをさらに、パワーアップさせたもの、飛行力破壊力ともに、数段威力を増している。光学照準器の搭載によって、命令精度もぐんとアップした。

### ★L．ミサイルボット
(L. MP)

◎ウエイトポイント:68◎命中率:60%
◎威力：50 ◎射程：2～3 ◎弾数：2
液体ロケットを使用し、スピード・航続距離・破壊力もグレードアップ．自動追跡装置を搭載し、目標を追撃する．

### ★レーザーキャノン
(LC)

◎ウエイトポイント:35◎命中率:56%
◎威力：40 ◎射程：1 ◎弾数：5
AAレーザーと同じガスレーザーシステムだが、パルスシステムは使用していない．分厚い装甲で武装した敵の身体でも貫通してしまう程の威力がある．また、熱によって装甲の内側からでも破壊することが出来る．

### ★AA（対空）ミサイル
(AA. M)

◎ウエイトポイント:72◎命中率:85%
◎威力：33 ◎射程：3～4 ◎弾数：6
クルージング・タイプのミサイル．偵察機や管制機から送られるデータで目標地点を設定し、自動航空法器によって自動的に障害物をさけながら進み、目的地に到達、破壊する．地上を移動している目標物に対しては若干基本命中率が下がる．

## ★AA（対空）レーザー
(AA. L)

◎ウエイトポイント:57◎命中率:75%
◎威力：28 ◎射程：2～3 ◎弾数：5
対空用パルスレーザーシステム．銃本体のセンサーとつながっている、自動追尾装置により、すばやく動きまわる敵に対して、自動的に狙い定めるので、攻撃の手を休めずに戦いを続けることができる．

## ★Lレーザーキャノン
(L. LC)

◎ウエイトポイント:39◎命中率:60%
◎威力：50 ◎射程：3～4 ◎弾数：3
AAレーザー．小型レーザーとは別のXレーザー砲．他のレーザーより数段強力であるが、X線発生用の反応炉を持つため、全体的に大型になり密林、谷などの込み入った場所での戦闘には不向きである．

## ★ガドリングGUN
(GG)

◎ウエイトポイント:25◎命中率:75%
◎威力：47◎射程：1 2～3◎弾数：3
口径88㎜．6筒式の電動ガン．戦いの状況に応じて、発射速度を毎分300・400・600発と変えられる．さらに、中間ドラムの使用によって、弾丸ドラムの装弾数を増やすことができる．弾幕を張り、至近距離の敵を行動不能にすることが出来る．接近戦などに有効である．

**★ミサイル**
**(M)**

◎ウエイトポイント:60◎命中率:70%
◎威力:55 ◎射程:3〜4 ◎弾数:2
クルージング・タイプのミサイル. 偵察器や管制機より送られるデータで目標地点を設定し、自動航法器によって自動的に障害物をさけながら進み、目的地に到達、破壊する.

**★プラズマ**
**ランチャー**
**(PL)**

◎ウエイトポイント:79◎命中率:65%
◎威力:60 ◎射程:1 ◎弾数:4
専用タンクにつまれた反応材を銃本体の反応炉でプラズマ化させ、ビームを発射する. 磁気フィールドによって、ターゲットまでの誘導路を作り、その中をビームが突き進んで命中する. 銃身の下についている筒状の物が磁気フィールド発生装置である.

**★スーパー**
**ランチャー**
**(SL)**

◎ウエイトポイント:83◎命中率:75%
◎威力:67 ◎射程:3〜4 ◎弾数:3
基本的に小PLと同じものだが、反応炉を大型化し、磁気フィールドもアップしているが、そのため大型になり、扱いにくいという欠点があるので、熟練した搭乗員以外は、不向きである.

# 9 武装アイテムについて

戦闘マップに進出して戦闘を行なう前に、ユニット(部隊)ごとにバトル・アーマーのセッティングを行なわなければなりません．どのようにセッティングするかによって、戦い方や作戦の立て方が変わってきます．武装やアイテムの特徴や性格をよく知り、さらにユニット(部隊)の性質や地形効果との関係がわかってしまえば、しめたもんで、戦闘は有利な展開になるでしょう．

武装およびアイテムは、3つに分かれています．それは、移動方法に関わる足、武装腕、バトルマップで取れる特殊アイテムです．

## ➲武装およびアイテムの説明

足

移動の手段となる足は、全部で6種類あります．種類によって基本移動力や地形効果による移動力の消費量等が異なります．また、選んだ足によっては、入れない地形もあるので装備するときにそこら辺も考えた上で装備して下さい．

| 足 | 移動ユニットを何も装着していないノーマルな状態． |
|---|---|
| フロート | 水上移動が可能　なパーツ． |
| キャタピラ | 不整地を移動するときに装着するパーツ．このキャタピラを装着していると、重い武装であっても装備することができる． |

| | |
|---|---|
| タイヤ | 平地を高速で走ることができるパーツ．地上パーツの中で最大のM．P（ムーブ・ポイント）を持っている． |
| ウイング | 空中を移動することができるパーツ．入れない地形と森、山以外の地形では、地形効果の影響をまったく受けずに移動できる． |
| バーニア（アイテム） | 地上を高速でホバリングするためのパーツ．入れない地形以外のすべての地形では、移動・射撃時の影響をまったく受けない．リカバス王国のどこかに、このパーツが・・・ |

## バトルマップで取れるアイテム

**①FCS**

射撃統制装置と呼ばれるもので、これを武装に装着すると命中率を上げることができる．FCS1つ取るごとにFCSのレベルが1ランクアップし、命中率が上がっていく．

**②EW**

ミサイルやミサイルポッドで攻撃された時に妨害して命中しにくくする装置である. EW1つ取るごとにEWのレベルが1ランクアップし、回避能力が上がっていく.

**③アーマー**

バトルアーマー本体に取付ける装甲のことである. 敵の弾が命中しても、これがあればその被害を最小限度にくい止めることができる. アーマーのレベルは、装甲とバトルアーマー自体のレベルも同時に示している.
アーマー1つ取るごとにアーマーのレベルが1ランクアップし、装甲強度もアップする.

※これらの3つのアイテムは、取るごとにバトル・アーマーおよび部下の機体のレベルが1ランクづつアップする様になっています.

**④特殊ARMS**
**(数種類)**

今まで持つことが出来なかったARMSが手に入ります. これは、バトル・アーマーの装備のときに取ったARMSに付け替えないと、使用出来ません.

**①平地**

LEGがどのようなものでも、移動 消費量は、変らない.

地形による防御効果 ……普通

**②荒地**

フット・タイヤ・フロートでの移動は、不向きである.

地形による防御効果 ……高い方である

**③森**

タイヤ・キャタピラ・ウイング・フロートでの移動は不向きである.

地形による防御効果 ……一番高い

**④湿地**

フット・タイヤでは入る事ができない.

地形による防御効果 ……低い

**⑤山**

タイヤ・キャタピラ・ウイング・フロートでの移動は不向きである.

地形による防御効果 ……高い方である

# 10 地形キャラクター

### ⑥砂漠

フット・タイヤ・フロートでの移動は不向きである。

地形による防御効果 ……普通

### ⑦遺跡

キャタピラ・フロートでの移動は不向きである。

地形による防御効果 ……多少ある

### ⑧水上

キャタピラ・ウイング・フロート・バーニアでないと移動できない。

地形による防御効果 ……一番低い

### ⑨障害物

どのようなユニットでも絶対に入ることができない。

## 11 各王国の特徴

**セシリア王国**

緑の豊かなとても美しい王国である．今では、悪の王国“ゴインキア”によって、その王国の3分の1が“ゴインキア”の手に渡ってしまっている．

**クーガー王国**

辺り一面が山で囲まれ、山鳥の鳴き声が響き渡るとてものどかな王国であった．それが、ゴインキア王国によって、セシリア王国占領のための、中継基地となってしまった．

**モリタニアン王国**

ライオスの最北部に位置し、冬はとても寒く、ライオスきっての豪雪地帯である．

## ブータス王国

全体が砂漠と湿地で覆われているため、戦闘には不向きな王国の1つである。ゴインキア王国との戦いで、すべてが焼け焦げてしまった。

## リカバス王国

以前は、ライオスNo.1のバトルアーマーの技術力を持っている王国であったが、ゴインキア王国に優秀な技術者達を誘拐されたため、あっというまに植民地となってしまった。

## ゴインキア王国

悪の王国"ゴインキア"・ドガ王を中心にして、ライオス全土征服を確実に進めている。1番北にそびえる城こそが、ドガ王の潜む最終目的地である。

## ⑫ ライオス用語辞典

このライオスは、シミュレーションゲームのため、ちょっと取っ付きにくいかもしれませんが、これからの説明を読めば、簡単にゲームを楽しむことが出来ます.

### ● 地形効果とは?

ライオスでは、9種類の地形キャラクターを用意しています. それぞれのユニット(部隊)は、1回の移動や攻撃、防御と、それぞれ影響を受けます. これを地形効果と呼びます. 地形効果が高い場所というと、防御力の高い場所です.

戦闘のときは、地形効果の高い場所から攻撃するといいでしょう.

### ● ユニット(部隊)とは?

ライオスで、セシリア王国、ゴインキア王国のそれぞれの国が生産する部隊のことをいいます.

1ユニットとは、指揮官の場合は1機、部下機の場合は3機、シャトルの場合は1機をそれぞれ1ユニットといいます.

### ● 全体マップとは?

ライオスでマップ(地図)のことで、戦闘で勝って行くに従って、マップの見渡せる範囲が大きくなって行き

ます．また．各クエストマップやバトルマップが一目でわかる様になっています．

## ●バトルマップとは?

戦闘を行なうマップのことをいいます．

## ●クエストマップとは?

会話が出来てヒントなどを聞くことが出来るマップのことです．

## ●ゲームセーブとコンティニューとは?

ライオスは、シミュレーション・ゲームの特性上、ゲームに長時間かかるので、ゲーム内容をカセットの中にセーブ（記録）したり、コンティニュー（呼出し）する必要があります．ただし、ライオスは１つの記録しかできないので注意して下さい．

## ●バトルアーマー

バトルアーマーとは、惑星ライオスで戦闘のときに使われるロボットの様なものです．

## ●イニング

イニングとは、野球の表裏のことで、このライオスでは、どちら側が移動・戦闘をしているかを表わしています．

例えば敵側イニングと言った場合には、敵側が移動・戦闘を行なっているということです．

## ●間接射撃を有効に使おう

射程の長い武器（2コマ〜3コマまたは3コマ〜4コマの射程を持つ武器）を使って、遠くの敵を攻撃する様にすると、反撃を受けることは、ほとんどありません.

## ●地形に合ったバトルアーマーをセッティングしよう

地形には、それぞれ違った地形効果があり、間違った移動手段を選ぶと、進めなくなってしまいます.

## ●性能アップのアイテムを取ろう

FCS・EW・アーマーの3つのアイテムは、取るごとに性能がアップして行くので、こまめに探して取って行くようにしましょう.

## ●町や城でヒントを探そう

クエストマップの町や城を目指して前進しましょう.

## ●補給は均等に行なおう

1つのイニングで補給出来るのは、1部隊だけなので片寄らない様に考えて補給を行ないましょう.

## 自動モードについて

このゲームには、自動モードという機能が付いており、バトルアーマーを自動で戦わせる事ができます。

**★操作方法**

・全体マップ又はバトルマップ（こちら側の攻撃の時）の時に、スタートボタンを“さくせんへんこう”というウインドウが開くまで押します。

・メニューが表示されたら、十字ボタンで選択してAボタンで決定します。

### ● “じどうもーど”を選択した場合

こちら側の全部隊の補給、移動、戦闘をファミコンが操作するので、ゲームを観戦する事ができます。

・全体マップか各バトルマップの最初（部下のユニットを1部隊も操作していない時）にこれを選択した時は、以後はファミコンが独自の判断で全部隊を動かします。

・バトルマップで部下を1部隊でも移動させた後にこれを選択すると、各部隊個々の指示を継続してファミコンが全部隊を動かします。

例）第1部隊を“こうげき”第2部隊を“とっこう”というように選択してから“じどうもーど”にすると、以後はファミコンが第1部隊に対しては、“こうげき”を、第2部隊に対しては、“とっこう”の指示を与えて、ユニットを自動で動かします。

・上記の2つどちらの場合でも、指揮官のユニットだけは、ファミコンの判断で移動します。

### ● “しゅどうもーど”を選択した場合

従来通り（取扱説明書に書かれている通り）の遊び方をする事ができます。

※自動モードを解除したい時は、全体マップ又はバトルマップ(こちら側の攻撃の時）でもう一度ウインドウを開いて“しゅどうもーど”を選択してください。

☆武器の性能表

| 武器名 | WP | 命中率 | 威力 | 射程 | 弾数 |
|---|---|---|---|---|---|
| サブマシンガン（SMG） | 14 | 60 | 20 | 1 | 9 |
| アサルトライフル（AR） | 19 | 70 | 30 | 1 | 7 |
| グレネードランチャー（GL） | 28 | 50 | 43 | 1 | 4 |
| キカンホウ（MC） | 44 | 65 | 35 | 1 | 4 |
| S. ミサイルポッド（S. MP） | 24 | 96 | 15 | 1 | 6 |
| M. ミサイルポッド（M. MP） | 51 | 80 | 35 | 2〜3 | 4 |
| L. ミサイルポッド（L.MP） | 68 | 60 | 50 | 2〜3 | 2 |
| レーザーキャノン（LC） | 35 | 56 | 40 | 1 | 5 |
| AA. ミサイル（AA.M） | 72 | 85 | 33 | 3〜4 | 6 |
| AA. レーザー（AA. L） | 57 | 75 | 28 | 2〜3 | 5 |
| L. レーザーキャノン（L. LC） | 39 | 60 | 50 | 3〜4 | 3 |
| ガトリングガン（GG） | 25 | 75 | 47 | 2〜3 | 3 |
| ミサイル（M） | 60 | 70 | 55 | 3〜4 | 2 |
| プラズマランチャー（PL） | 79 | 65 | 60 | 1 | 4 |
| スーパーランチャー（SL） | 83 | 75 | 67 | 3〜4 | 3 |

☆射撃統制装置(FCS)性能表……命中率が上ります

C…… 0%

B……10%

A……20%

☆電子戦兵装(EW)性能表……敵の、S. M. L. ミサイルポッド・ミサイルの命中率を下げる事ができます

C…… −0

B…… −5

A……−13

☆装甲強度(ARMOR)性能表 ……敵の攻撃から、以下の数値分のみ被害を少なくする事ができます

0…… 0%

1…… 6%

2……13%

3……19%

4……26%

5……30%

☆基本移動力

フット………… 5

タイヤ………… 7

キャタピラ…… 4

ウイング……… 8

フロート……… 5

バーニア……… 9

☆消費移動力

| | 平地 | 荒地 | 森 | 湿地 | 山 | 砂漠 | 遺跡 | 水上 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| フット | 1 | 2 | 1 | × | 1 | 2 | 1 | × |
| タイヤ | 1 | 3 | 2 | × | 3 | 2 | 1 | × |
| キャタピラ | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 |
| ウイング | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 |
| フロート | 1 | 2 | 2 | 1 | 3 | 3 | 2 | 1 |
| バーニア | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |

## お問合せ

ゲームの内容についての電話でのお問合せは、受け付けていませんので、必ず往復ハガキでお願いします.

株式会社パック・イン・ビデオ
PACK-IN-VIDEO CO.,LTD
〒104 中央区銀座6-13-16 銀座ウォールビル6F